



FEDERAZIONE
ITALIANA
SPORT
ORIENTAMENTO



FEDERAZIONE
ITALIANA
SPORT
ORIENTAMENTO

Comitato Regionale Veneto



XXXIII INVERNO VENEZIANO, TAPPA 1

MIRA

06 DICEMBRE 2025

BOLLETTINO

L'A.S.D.O.G. Galilei, in collaborazione con la Pro Loco di Mira, sono lieti di darvi il benvenuto.

Programma:

13:30 - apertura segreteria

14:30 - apertura partenza

15.30 - chiusura partenza

17:00 - circa premiazioni

Ritrovo e segreteria:

A partire dalle ore 13:30 Piazza Nove Martiri (Piazza Municipio) a Mira (VE).

Coordinate [45°25'59.0"N 12°07'24.0"E](#)

Sono disponibili bagni pubblici nel retro del Municipio.

Non sono disponibili spogliatoi.

Iscrizioni e quote gara:

Per i tesserati iscrizioni tramite sito FISO entro il 03/12, per tutti gli altri via e-mail galilei.iscrizioni@gmail.com e il giorno della gara fino alle 15:15 o fino ad esaurimento mappe.

Quote di gara per TUTTI 5,00 €; cartina aggiuntiva 1,00 €; day card non tesserati 2,00 €; noleggio SI-card gratuito.

Utilizzare il campo note per cartine aggiuntive.

Pagamenti:

Per le Società FISO pagamenti possibilmente On Line tramite bonifico bancario intestato a **ASS.SPORT.DILETT.ORIENTEERING G.GALILEI – IBAN IT49B084523618000000060477** inviare distinta di pagamento a: galilei.iscrizioni@gmail.com entro venerdì sera.

La ricevuta di Società verrà consegnata alla segreteria unitamente ad eventuali Si-card noleggiate.

XXXIII INVERNO VENEZIANO, TAPPA 1, MIRA 6 DICEMBRE 2025

Parcheggi:

Nelle immediate vicinanze del ritrovo [45°25'56.9"N 12°07'24.4"E](#) è posto nel retro del Municipio. I successivi sono tutti a max 5 minuti a piedi dal ritrovo.

[45°25'58.4"N 12°07'20.0"E](#)

[45°26'00.5"N 12°07'57.0"E](#)

[45°25'55.5"N 12°08'00.1"E](#)

[45°26'01.9"N 12°07'41.3"E](#) (parcheggi lungo la via)

Attenzione ai semafori di Via Nazionale, in quanto dotati di sistema T-red per il rilevamento del passaggio con il rosso. Si attivano anche solo con sosta sopra la linea bianca di stop.

Sistema di cronometraggio e punzonatura:

Sistema Sport-Ident per tutte le categorie, anche in modalità Air+.

Punching start non in modalità Air+ (deve essere punzonato).

Finish in modalità Air+.

Partenza:

Dista 5 minuti al passo. Seguire le fettucce e le frecce partendo dal ritrovo.

Partenze dalle ore 14:30 alle ore 15:30; seguire le istruzioni del personale addetto.

Il concorrente deve effettuare il **CLEAR** e **CHECK**.

La partenza è di tipo punching start: il concorrente punzonerà la stazione di start. La stazione di partenza NON è programmata in modalità Air+, è necessario punzonare lo start.

In partenza saranno disponibili tecnici per spiegare l'Orienteering ai principianti.

Mappa:

La cartina è in scala 1:4000, è stata aggiornata nel 2025. Non essendo in materiale idrorepellente anti spappolo, in caso di pioggia, saranno disponibili delle buste in partenza.

Arrivo:

L'arrivo sarà situato a 5 minuti a piedi dal ritrovo. Seguire le indicazioni del personale addetto e le fettucce.

Ricordarsi di punzonare il FINISH. Ricordarsi di scaricare la Si-card in segreteria.

È obbligatorio riconsegnare in segreteria, dopo la gara, le Si-card noleggiate! In caso di perdita o danneggiamento verrà richiesto un rimborso pari a 30 € per ciascuna Si-card.

Formula di Gara:

La formula di gara è classica a sequenza obbligata, con partenza di tipo punching start. Per tutte le categorie verrà usato il sistema di punzonatura elettronica Sport-Ident, si raccomanda di eseguire il Clear della Si-card. Sarà attiva la modalità air delle stazioni.

Nel caso in cui una stazione non funzionasse si ricorda di punzonare in cartina.

Descrizione punti:

Presente solo in mappa per tutte le categorie. In simboli per GIALLO, ROSSO, NERO.

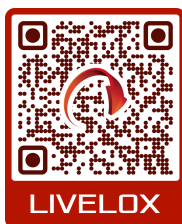
Testuale per BIANCO e LUDICO.

Risultati:

Risultati su Oribos Live, accessibili via app Oribos Live o via web <https://bostek.it/live>.

Livelox:

L'evento sarà presente su livelox.



Premiazioni:

Appena possibile finita la gara, indicativamente verso le 17:00 al ritrovo.

Come da regolamento dell'Inverno Veneziano, verranno premiati i primi tre under 16 delle categorie Bianco W, Bianco M, Giallo W e Giallo M. Inoltre verranno premiati i primi tre delle categorie Rosso W, Rosso M, Nero W e Nero M.

Premio di partecipazione per tutti i bambini fino ai 10 anni partecipanti ai percorsi ludico e bianco.

Non perdetevi l'occasione di visitare i mercatini di Natale presenti in zona ritrovo!

Info tecniche

Caratteristiche percorsi:

Percorso	Km sforzo effettivi	Lanterne
LUDICO	2,0	13
BIANCO	2,0	13
GIALLO	3,3	21
ROSSO	4,9	22
NERO	6,2	27

Percorsi: Per le categorie Nero e Rosso la carta di gara sarà in formato A3, per le restanti categorie in formato A4. Durante la gara è previsto un attraversamento obbligatorio presidiato per tutte le categorie, **NON sarà presente il sistema stop and go.**

Tempo massimo di gara: 75 minuti.

Aree vietate:

È **ASSOLUTAMENTE PROIBITO** l'attraversamento di tutte le zone della mappa con simboli che vietano il passaggio: aree colore **verde oliva** (aree private) e le aree **barrate di rosso/barrate di magenta**, pena la SQUALIFICA.

Proibito attraversare i campi coltivati o arati.

Si raccomanda il rispetto dei giardini e delle aree normalmente private messe a disposizione per la gara.


I tracciati si sviluppano prevalentemente in aree aperte al traffico veicolare: prestare attenzione e seguire le norme del Codice della Strada. Consigliate scarpe da Running.

Note Cartografiche:

Note sui Percorsi:

- Nella via della lanterna 76 potrebbe esserci presenza di cantieri lungo il lato della strada; questi, sebbene possano variare, non nascondono la lanterna e non dovrebbero cambiare in modo significativo le scelte di percorso.

Note sui Rilievi:

- Strade con maggior traffico veicolare: segnalate con marrone 50 %.
- Certi limiti di vegetazione, a causa della stagionalità, possono risultare meno netti rispetto a quanto illustrato in mappa.
- Le forme del terreno, cocuzzoli, colline, depressioni, sassi ed aree sassose non sono di dimensioni e altezze elevate, tuttavia sono facilmente identificabili e riconoscibili.
- Le X VERDI (radici) (simbolo 419) nella maggior parte dei casi sono ceppi. Sono state mappate dove rappresentano un importante riferimento.
- Le X NERE (oggetti particolari) (simbolo 531) indicano prevalentemente panchine, mentre i giochi sono indicati con il cerchietto nero O (oggetti particolari) (simbolo 530).
- Sono stati cartografati con il simbolo (simbolo 714)  solamente i cassonetti (vedi foto) che possono influire sulle scelte di percorso.



**L'ORIENTEERING GALILEI E LA PROLOCO DI MIRA AUGURANO A
TUTTI BUONA GARA!!!**



L'A.S.D.O. G. Galilei declina ogni responsabilità per danni a cose o/a persone che dovessero accadere prima, durante e dopo la gara.

Grazie ai nostri sponsor per il supporto alla nostra attività sportiva.

